

# Sacrifice en deux temps

Neuchâtel, le 28 juillet 2013

## CONTEXTE

Le Conseiller Stark va entrer en torpeur. Déjà démarrent les manœuvres visant à trouver son successeur. Les noms de trois personnes sont murmurés, ceux de **Jonathan Hayder**, de **Gary Sherman** et d'**Isabelle Maupin**. Si le premier est billant, aimé, que son accession au poste est jouée d'avance si un des Conseiller venait à disparaître, nombreux sont ceux qui ne désirent pas voir ce jour arriver.

Le Prince désireux de voir sa lignée perdurer, fera tout pour que son favori, **Gary Sherman** puisse avoir le poste, quitte à supprimer **Hayder**. C'est ainsi qu'il se tourne vers sa complice de toujours, **Victoria Swann**, qu'il n'a aucune difficulté à convaincre au vue de la haine que voue **Hayder** au Cercle de la Sorcière. Ensembles, ils décident de pousser **Jonathan Hayder** à commettre l'irréparable en tuant son futur enfant. Mais l'important est de ne pas s'impliquer directement. C'est alors que les personnages (PJs) entrent en jeu.

L'un d'eux devra guider les autres au cours d'un rituel marquant symboliquement l'entrée des autres dans le Cercle de la Sorcière. Durant ce rituel, un humain sera sacrifié.

## INTRODUCTION

En début de soirée, quatre goules qui accompagneront les personnages sur les lieux du rituel sont chargées d'enlever **Steph** et de la droguer.

Comme il est hors de question que les PJs soient sciemment impliqués dans le complot, les goules ont pour instruction de dire qu'elles ont trouvé Steph dans un bar, *L'Abraxas*, lieu où aucun protagoniste n'a mis les pieds. Ce qui peut paraître normal, le rituel ne demandant pas un humain particulier.

## ACTE I

### En chemin

La route défile, hypnotique. Les bandes blanches disparaissent sous le capot. Il n'y a rien autour des PJs. Le désert, la route et les phares ensanglantés de la voiture qui les précède. Les PJs suivent le véhicule des goules qui sont censées les protéger durant le rituel.

Sur la banquette arrière, un jeune homme défoncé, **Steph**, est étendu, ses yeux fixant les étoiles à travers le toit.

Ils se dirigent vers le motel **Paradise Inn**, un vieil établissement abandonné depuis des années. Là, ils devront

accomplir le rituel. Dans la boîte à gant, le **Nectar**, drogue indispensable au rituel que devra absorber le jeune homme, est entreposé.

Durant le trajet, quelque part en ville, devant le **Phoenix Tadoo**, **Jonathan Hayder** attend **Steph** pour la suite de son tatouage. Il a bientôt deux heures de retard. Énérvé, inquiet, c'est la cinquième fois qu'il tente de le joindre

Dans la voiture, un léger vrombissement se fait entendre. Le téléphone de **Steph** vibre, le nom de **John** s'illuminant en vain.

Cinq minutes plus tard ça recommence. Cette fois-ci, **Steph** glisse péniblement sa main dans sa poche pour en extraire le téléphone et tenter de répondre.

S'il a l'opportunité de répondre, les seuls bouts de dialogue compréhensibles sont : *Ch'uis dans une voiture./Ch'ais pas./Ch'ni complètement défoncé./Y a X types bizarres qui conduisent./Y a du vide...* Le tout entrecoupé par les beuglements incompréhensibles de son interlocuteur qui tente de savoir ce qui se passe.

### Aux portes du Paradis

Les PJs arrivent dans le parking désert du **Paradise Inn**. Quelques blocks obscurs se découpent sur le ciel étoilé, l'enseigne éteinte surplombant l'entrée du complexe. Grillage et haie sauvage clôturent les lieux.

Une première voiture, celle des goules attend sur le parking, l'une d'elles appuyée contre la portière une clope à la bouche. Elle signale que les trois autres sont parties en éclaireurs. Les lueurs de leurs lampes torches sont visibles depuis l'extérieur.

Il n'est pas possible de pénétrer dans l'enceinte du motel avec une voiture, car un pylône de métal en bloc l'accès.

Durant le trajet des protagonistes, les ombres de quelques rats les contournent furtivement avant de disparaître dans l'ombre ou les orifices multiples qui parsèment l'édifice.

Au moment de franchir l'entrée du complexe, le regard de **Steph** cesse de glisser sur la surface de tout ce qui l'entour pour se focaliser sur l'enseigne du motel, sa configuration et les personnes qui l'entourent. *Jet de Perception pour noter l'étrange lucidité de son regard.*

La cour intérieure laisse deviner le luxe de l'établissement qui peu à peu disparaît sous la poussière et les plantes sauvages. Les traces de visiteurs, des

squatteurs partis depuis longtemps, sont encore visibles.

Il ne reste plus qu'aux PJs à trouver le lieu où ils veulent accomplir le rituel.

Pendant ce temps, une des goules est restée vers les voitures, deux se sont placées dans l'enceinte du motel pour surveiller et la dernière juste à côté du lieu où se déroule le rituel.

### Des yeux comme des épingles

Le **Paradise Inn**, est infesté de rats que contrôle **Grawn**. Ils lui servent d'yeux et d'oreilles sur son territoire. Par-contre leur présence envahissante et l'étrange manie qu'ils ont à suivre, voir "observer" les membres du petit groupe à quelque chose d'anormale. Du moins s'ils le remarquent.

En usant de l'Animalisme sur ces bestioles, un PJ peut apprendre qu'il y a un gros rat (**Grawn**) parmi eux et qu'il est gentil parce qu'il fait des gratouilles et, parfois, apporte des fruits.

### Le rituel

Le rituel commence.

Les PJs doivent faire boire le Nectar à **Steph**.

Montée de la drogue après quelques minutes, il commence à transpirer, ses gestes deviennent automatiques. Il commence à ôter son T-shirt, révélant son torse finement musclé qu'un tatouage partant de son dos commence à ronger. Il se saisit d'un cutter appâté pour l'occasion, entreprenant de se tailler les veines. Le sang coule, les PJs le lèchent, le boivent. Rapidement le sang s'écoule dans leur estomac, la drogue explose dans leurs veines, leurs crânes.

Ils rêvent du motel, d'une forêt, d'un homme étrange debout en son centre. Il s'apprête à donner un objet aux PJs quand soudain, ils sont réveillés par une des goules.

Les PJs qui ont consommé la drogue ont -3 à tous leurs jets jusqu'à la fin de la nuit et ont des hallucinations.

### Carnage

Pendant ce temps, à l'extérieur, une voiture arrive dans le parking du motel. Une des Goules, armée d'un fusil à pompe, va vers la fenêtre arrière, puis va prendre un jerrican dans le coffre et se dirige vers le chalet.

Une autre goule vient à sa rencontre, elle lui pulvérise le visage d'un coup de crosse et lui tire dans le ventre après avoir fait feu sur la troisième, la tuant sur le coup.

Elle se dirige vers le lieu où sont les PJs. Les PJ ont juste le temps de voir le

ventre de celle qui est venue les avertir, éclater comme un pop-corn. Pendant que le corps s'affale, elle lance le jerrican au centre de la pièce, le vise et ordonne aux PJs de se tailler d'ici, sinon elle tire.

A l'extérieur, *jet de perception* pour repérer une voiture, une Cadillac noire dissimulée dans l'ombre à côté du motel.

### **La Chevauchée du Diable**

Pendant l'Acte, en ville, **Jonathan Hayder** va chercher **Steph** chez lui, ne l'y trouve pas. Il essaie de l'appeler, mais il ne répond pas. Il est sur les nerfs, ils avaient rendez-vous au **Phoenix Tatioo** pour poursuivre son tatouage. Il essaiera de le joindre plusieurs fois, perdant patience à chaque tentative, jusqu'à ce que **Steph** décroche dans la voiture. La communication, étrange le pousse à user de la Dévotion l'*Ceil du Protecteur*. Il voit le motel, les goules et les PJs.

Il entrevoit le danger, décide de chercher son corps, tant qu'il peut encore le sauver.

Avec son chauffeur, ils se rendent au *Paradise Inn*, en ignorant la plus part des règles de conduite.

Arrivé au motel, il use de la *Possession (Domination 5)* sur la Goule qui est restée au parking et qui s'approche de sa voiture. Pendant que le chauffeur patiente avec le corps de son maître à bord, **Jonathan** tue une à une les Goules de l'escorte des PJs. Il emmène le corps de **Steph** (et le **cutter**), puis le dépose à côté de lui dans la voiture. Pendant que le chauffeur prend le chemin du retour, il prend l'une des voitures qu'il ira précipiter au fond d'un précipice, quittant le corps de la goule au dernier moment.

## **ACTE II**

### **Levée de Corps**

Le *Paradise Inn* se dresse silencieux. Il n'y a aucune lumière, juste le halo maladif de la lune.

Sur le sol les PJs peuvent remarquer des traces de pas qui se dirigent vers des empreintes de pneus de voiture, qui indiquent qu'un véhicule était parqué contre l'un des flancs du motel.

Dans l'enceinte, les corps des goules ont disparues, seules les traces de sang témoignent de la présence récente de leurs cadavres. Le nosferatu s'est offert un repas en or. Il est un peu plus facile de le trouver. Il pourra, suivant l'entrée en matière des PJs, donner quelques informations sur le ballet de la goule possédée.

Dans la pièce du rituel, le corps de la victime a également disparu. Des traces de pas ensanglantées se dirigent vers

l'endroit où reposait le corps de Steph et ressortent des lieux.

Les affaires de **Steph** sont toujours sur place. Les PJs peuvent trouver ses vêtements, son porte-monnaie et son téléphone cellulaire. En fouillant les PJs découvrent :

- Porte-monnaie : 325 \$, sa carte d'identité au nom de **Stefany Selby** et une carte de fidélité de **Phoenix Tatioo**, avec la date du soir du rituel inscrite dessus.
- Une boîte d'allumettes du **Sex Shop**
- Téléphone portable : Il est mis sur silencieux. Durant la nuit du Sacrifice, un **John** a tenté de l'appeler cinq fois. Dernier essais durant le trajet
- Clé d'un appartement.

### **Pour ne pas le perdre**

Dès la nuit suivante, **Jonathan** contacte une San Giovanni afin qu'il fasse revenir **Steph** à la vie. **Silvana Badalamenti** ravi de pouvoir l'aider lui a offert ses services, contre une faveur.

Bien entendu, elle ne peut pas faire plus qu'un mort vivant, ce qu'elle s'est bien gardée de dire, se contentant de jouer sur les mots pour ne pas trop s'avancer tout en laissant penser le contraire.

Le lendemain une goule de **Silvana** lui amènera **Steph** "réssucité". Bien entendu, **Jonathan** est fou de rage de s'être fait duper.

Dès ce jour il n'aura de cesse que de vouloir venger la mort de son aimé.

## **ACTE III**

### **L'appartement de Stephani Selby**

Un petit appartement dans un immeuble locatif de quelques étages. Si la décoration est sommaire, quelques pointes de luxe probablement récentes dénotent avec le reste. Tout peu paraître en ordre au premier abord. Cependant une fouille attentive pour révéler un certain nombre de choses.

#### **Le salon**

Le salon est la pièce de vie. Sa décoration est basique et les meubles fonctionnels. Il n'y a aucun assortiment de couleurs, tous les objets sont venus au fur et à mesure en fonction des besoins de **Steph**.

- Des traces sur les tapis indiquent que des meubles ont été déplacés de quelques centimètres, puis remis en place. Des éclats de verre peuvent être trouvés sous le divan. Une trace de poussière trahit la présence d'un bibelot qui n'est plus là. Cela peut ressembler à des traces de lutte que quelqu'un a essayées d'effacer. Ce

qui est le cas. Lorsque **Steph** a été enlevé, il était chez lui. Les personnes l'ont repoussée à l'intérieur et après une brève mêlée, l'ont maîtrisé. Pendant qu'il était emmené, une personne est restée derrière pour tout remettre en ordre et préparer en vitesses les bagages de **Steph** afin de laisser croire qu'il est parti de son plein gré.

- Une photo de **Steph** où il pose, les tatouages suintants de sang, avec un homme identifiable comme un tatoueur. Il s'agit de **Gregg Wellington**, mais son nom n'apparaît nulle-part.
- Ça et là, traînent de nombreux magazines sur le tatouage.

#### **La chambre**

- Dans l'armoire, il manque de nombreux vêtements. La présence de cintres brisés dans le fond de l'armoire souligne la violence avec laquelle les vêtements en ont été arrachés. Sous une pile de chaussure, une boîte en carton contient 2'000\$.

#### **La cuisine**

- Dans le frigo, outre la nourriture habituelle pour un humain, une grande quantité de testostérone en gel est trouvable.
- Sous l'évier, sont entreposées des bouteilles de vin de grande qualité, d'origine française, dont les prix sont prohibitifs.
- Dans la poubelle, les restes d'un bibelot en verre, celui qui manque au salon.

#### **Le Sex Shop**

Il y a de nombreuses personnes à l'extérieur du club. La plus part sont là pour fumer. Un videur est présent pour la surveillance et fait quelques commentaires si le niveau sonore monte trop.

Interrogation du portier :

- Reconnaît **Steph** s'il voit une photo d'elle. Une simple description peut suffire si elle ne mélange pas les genres, car pour lui **Steph** est un jeune homme. Il peut également ajouter qu'il est déjà venu quelques fois avec le même homme, **Jonathan**, dont il ne connaît pas le nom.
- Il peut dire que **Jonathan** vient souvent et qu'il est entré il y a peu. Il pourrait dire que c'est un habitué, s'il ne devait pas être discret sur ce point.

L'intérieur est bondé. Toutes les tables sont occupées, il ne reste qu'un peu de place contre les piliers et dans le chemin

déjà fortement encombré. Quelques non-humains sont présents.

Un esclandre éclate. **Jonathan** a retrouvé **Silvana**. Sa tentative pour régler ses comptes s'est soldée par un échec. **Silvana** l'a ridiculisé devant deux Harpies tout en se ventant à demi-mots de se qu'elle a fait. Non contente de son petit numéro, elle a bien souligné qu'il ne pouvait rien entreprendre en ces lieux.

Tout ce qu'en voient les personnages c'est **Jonathan** qui sort précipitamment et sa rivale qui lui envoie un baiser de la main.

Toutes tentatives de converser avec **Jonathan** se soldera par un cuisant échec. Au mieux, il se contentera de se lâcher sur **Silvana**. Les PJs peuvent avec un peu de chance, remarquer un changement subtil dans l'attitude de **Jonathan** quand il les aperçoit.

**Silvana**, elle, n'a pas la même retenue. Elle parlera volontiers aux PJs, même si elle peut rester discrète sur certaine de ses affaires.

### Un bel emballage pour une bombe

Si les PJs croisent **Jonathan** au **Sex Shop**, et qu'il celui-ci les repère, il se dirige vers la sortie. En sortant, il s'arrange pour être accompagnée d'une belle jeune femme. Arrivée à la voiture, il use de *Possession* sur elle et armé d'un flingue, il retourne au bar.

Il drague l'un des PJs et l'attire dans les toilettes pour baiser. Dans le cas où ils se montrent réticents, "elle" veut bien en suivre un chez lui. Après l'acte, durant lequel elle a généreusement appliqué son rouge-à-lèvre sur son cavalier, pendant que le PJ se rhabille, elle sort un flingue de son sac et lui tire dessus par-dessus et continuera jusqu'à ce qu'elle soit maîtrisée ou tuée.

Dans tous les cas, il abandonnera le corps laissant un cadavre ou une femme perturbée incapable d'aligner trois mots cohérents autres que : « J'ai vu ses yeux. Dans la voiture, noire la voiture, les yeux, je les ai vu, leurs pupilles s'étendaient dans mon crâne. ».

Informations qu'elle peut donner :

- Identification de la voiture, un Cadillac noire.
- Description de **Jonathan** (difficile à obtenir).

### Phoenix Tatoo

Salon de tatouage et piercing réputé, il se trouve dans une petite rue, face à un bar où son patron et artiste, **Gregg Wellington** passe ses soirées.

Interrogatoire :

- Il travaille sur **Steph** depuis une année.

- Il y a quelques mois un type bizarre, **Jonathan** (connu sous le nom de John) l'accompagne à chaque fois qu'elle vient. Ce taré, comme il l'appelle, passe des heures les yeux rivés sur le tatouage en marmonnant des propos incompréhensibles. Il est comme hypnotisé par les lignes du tatouage.

- Une fois alors qu'il est allé chercher quelque chose en réserve, il l'a surpris entrain de lécher le dos ensanglanté du gamin.

- Il lui reste deux séances pour finir son œuvre. Et elle ne s'est pas présentée à la dernière, qui devait avoir lieu durant la nuit du rituel.

### Un rendez-vous discret

Si les PJs tentent d'appeler **John**, celui-ci se montrera courtois, plein de bonne volonté et se dira prêt à les rencontrer pour discuter calmement de toute l'histoire. Il leur donnera rendez-vous dans une tour de bureau au centre ville. S'il est intransigeant quant au lieu de rendez-vous, il est souple en ce qui concerne l'heure.

### Une tour de bureau au centre ville.

La tour se dresse silencieuse. Tous les étages sont illuminés, mais personne ne semble s'y trouver.

Au rez-de-chaussée, l'entrée donne sur le bureau du gardien situé dans le hall gigantesque de l'immeuble.

Le gardien est chargé d'accueillir les PJs et de leur indiquer l'ascenseur à prendre. La cabine les conduira automatiquement au 30<sup>e</sup> étage où les attend Monsieur **Hayder**.

Au trentième étage, l'ascenseur s'ouvre sur un couloir dont toutes les portes sont fermées, à l'exception de la double porte qui leur fait face à l'autre bout du couloir. Les portes closes donnent sur des bureaux sans importance.

La double porte donne sur l'opulent bureau de **Jonathan**. Un jeune homme s'y trouve et accueille les personnages. Il les prie de bien vouloir entrer et de s'installer. Monsieur **Hayder** ne devrait pas tarder à arriver. Une valise contenant des grenades incendiaires est posée négligemment sur le bureau.

Dès qu'il jugera que les PJs sont bien placés, il glissera sa main dans la poche pour appuyer sur le détonateur.

Un quart d'heure avant le rendez-vous, **Jonathan** arrive en voiture. Outre son chauffeur, un jeune homme possédé l'accompagne. Lui est en transe, affalé sur le siège arrière. La voiture se dirige vers le garage sous-terrain d'où sortira le jeune homme pour se diriger directement vers le lieu de rendez-vous.

Il tient une valise contenant deux grenades incendiaires relié à une télécommande que porte le jeune homme dans sa poche.

Pendant que le jeune homme vaque à ses occupations, le chauffeur verrouille les portes de l'automobile et quitte les lieux.

### Un jeune homme

Le jeune homme possédé par **Jonathan** est un jeune prostitué officiant aux *Bras de l'amiral*, une boîte de nuit proche du port réputée pour la fréquentation de prostitué(e)s. la seule chose dont il se souviennent c'est d'avoir rencontré **Jonathan** au bar et de l'avoir accompagné à sa voiture pour une passe.

## ACTE IV Insécurité

Durant plusieurs nuits, **Jonathan** tentera d'en apprendre le plus possible sur les PJs.

**Jonathan Hayder** n'aura de cesse que de tourmenter les PJs. Il n'a qu'un but, les tuer pour venger **Steph**. Il continuera de les attaquer en usant de corps d'emprunt.

Plus le temps passera, plus il s'attaquera à gros, leur maison, leur possession.

Seule la mort l'arrêtera.

### Loi et application

Parmi les lois de la ville, la principale est : « Nul vampire n'a le droit de tuer l'un de ses semblable. » C'est cette loi que **Jonathan** sera tôt où tard amené à transgresser. Chacune de ses actions manquées le rapproche du point de rupture. Si d'ordinaire, la notion d'actes est plus importante que celle de l'intention, ces derniers temps, le Prince, pour prévenir tout dérapage en cette période d'instabilité politique, a décrété que l'intention peut être condamnée même si l'acte a échoué.

### Un dossier bien rempli

Chaque action menée par **Jonathan** à l'encontre des PJs, vient remplir son dossier, le conduisant lentement vers une condamnation. Tout de fois, pour que la condamnation puisse être prononcée, il faut que les PJs aient suffisamment d'éléments pour étayer leurs dires.

Connaitre le mode opératoire de **Jonathan** ne suffit pas. Il leur faut apporter des éléments plus tangibles, du moins pour un sondage télépathique (via *Domination*, voir *Auspex*) :

- Les incidents ont lieux peu après qu'ils aient croisé **Jonathan**.
- Menaces directes de sa part.

- Présence de sa voiture avant chaque attaque.
- Attaque ayant lieu durant un rendez-vous qu'il a fixé avec eux.
- Les PJs témoins d'une transgression.

### Un meurtre

L'un des moyens les plus sûrs de pousser **Jonathan** à transgresser la loi, est de le mettre en présence de **Silvana Badalamenti**, dans un lieu "dépourvu de témoins".

Si l'issue du combat n'a que peu d'importance. Soit **Jonathan** l'emporte et la tue, soit il se fait tuer. Même si la deuxième option est peu probable.

### Un verdict

Si les PJs ont apporté suffisamment d'éléments au Préfet, deux verdicts peuvent tomber en fonction des "preuves" amassées et de leur puissance (quoique le deuxième point soit à l'appréciation du Conteur) :

- Les PJs ont l'autorisation de tuer **Jonathan**, ce sera de la légitime défense.
- Une chasse au sang est lancée à son endroit. Les hommes du Préfet se chargent de lui, il est tué et les PJs ont "gagné" ou l'étau se resserrent autour de lui, il cherche une confrontation finale avec les PJs.

### Confrontation finale

Se sachant condamné, **Jonathan** tentera une dernière fois de venger **Steph**. Il sera prêt à accepter une confrontation sans soutien de son côté. Le seul être qui l'accompagnera, sera **Steph**, qui fera son entrée peu après le début du combat, dans le seul but de voir mourir son assassin. Il ne se battra donc pas, mais collera l'un des PJs. Le toucher provoque une chance que **Jonathan** entre en frénésie. Dès lors, il n'aura de cesse que d'attaquer celui qui a eu l'audace de toucher à son protégé.

## CONCLUSION

**Jonathan Hayder** est mort, la voie est libre pour **Gary Sherman**. Son élection au poste de Conseiller n'est plus qu'une formalité.

Si les PJs ont tout fait pour protéger l'implication de **Victoria Swann** dans l'affaire, ils montent en grade au sein du Cercle de la Sorcière et obtiennent des excuses de la part de **Victoria Swann**. Elle a abusé d'eux car c'était le seul moyen pour elle d'atteindre **Hayder** sans s'impliquer directement. Elle les assure, cependant, qu'elle les avait choisis en sachant qu'ils avaient le potentiel réussir... et s'abstient de dire qu'ils étaient sacrificiels.

Les dommages qui leurs ont été causés seront réparés.

Dans le cas où les PJs n'ont pas pris soin de dissimuler les implications du Cercle dans l'affaire, ils se voient certes dédommagés pour ce qu'ils ont subi, mais la machination finit par rejaillir et avantager **Labelle Maupin** dans sa course au poste de Conseiller.

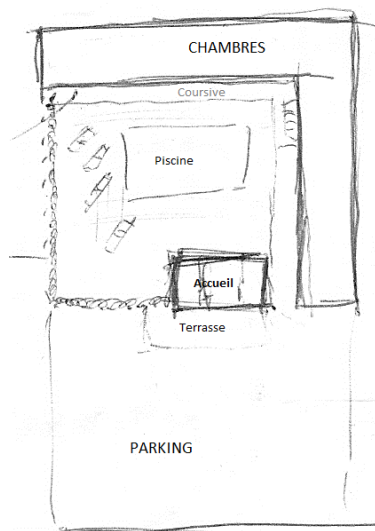
## LIEUX

### Les Bras de l'amiral

Seule boîte de nuit du quartier, est très fréquentée le week-end. En semaine, on y trouve que ceux qui ne savent pas où passer la nuit. La décoration est bon marché et les lumières colorées, criardes. La musique provient d'un vieux juke-box agonisant. La boîte est quasi vide, il n'y a pas d'énergie. Elle ne comporte qu'une salle où s'accumulent des tables crasseuses autour d'une piste de danse vide. Quelques prostitué(e)s traînent dans les parages. Les gens qui s'y trouvent ne font attention à rien. Quelques verres payés par-ci, par-là, peuvent amener la confirmation que **Jonathan** y est passé une fois.

### Paradise Inn.

D'inspiration Art déco aux couleurs pastel délavées, ce devait être un établissement au charme discret. Mais le temps à fait son œuvre. La nature a, peu à peu, repris ses droits, descellant les dalles, couvrant de mousse et de lierre les murs.



Le motel est composé de deux blocs entourant une piscine où un fond d'eau saumâtre sert de couveuse à moustiques.

Le premier bloc, celui des chambres est bâti sur deux étages. Un escalier permet d'accéder à la coursive qui dessert les chambres. Que ce soit au rez-de-

chaussée ou à l'étage, il n'y a rien, juste des chambres au mobilier pourrissant et quelques rats batifolant çà et là.

Le second bloc, celui de l'accueil abrite ce qui fut jadis la réception de l'établissement ainsi que les cuisines de son restaurant, un grill sans prétention. À l'étage s'étend ce qui devait être l'appartement des propriétaires. Les pièces sont vides à l'exception d'une. Un vieux fauteuil, placé en son centre, fait face à un téléviseur à écran plat flanqué de deux étagères couvertes de DVD.

Une fouille méthodique de ce second bloc peut permettre de trouver la cache de **Grawn**, dissimulée au sous-sol.

### Le Sex Shop

Le Sex Shop fait parti des Elysium de la ville. Ancienne cave au plafond voûté, il a été réaménagé en une boîte de nuit à la décoration froide et lisse contrastant avec la chaleur des pierres qui en compose les parois. La lumière indirecte, souligne d'orange et d'ombre les pierres des murs. La musique y est discrète et répétitive, berce les conversations des personnes qui s'y déplacent.

## DISTRIBUTION

### Silvana Badalamenti

(San Giovanni/Non-alignée)

*Des lèvres noires s'étendant en un sourire méprisant, un regard glacial aux iris gris. Le reste est aussi froid que ses tenues sont fastueuses.*

Au fil du temps, une cordiale haine s'est développée entre elle et **Hayder**. Si peu de gens savent l'origine de leurs différents, beaucoup ont entendu parler, avec étonnement, de leur petit jeu de faveurs.

C'est dans le cadre de ce jeu qu'elle s'est vue contrainte de ressusciter **Steph** pour le compte de **Hayder**. Si elle a accepté de le faire, elle l'a fait en posant des conditions telles qu'à la fin, il n'était jamais que question du corps et non de l'âme, bien qu'elle ait laissé comprendre le contraire.

Puissance de Sang : 4

### Grawn

(Nosferatu/Non-aligné)

*Impossible de donner un âge à ce visage oblong dépourvu de lèvres, aux incisives disproportionnées qui lui confèrent des allures de crâne de rongeur. Sa longue chevelure attachée en une queue de cheval grasse à tendance à imprimer des balos sombres sur ces T-shirt à l'effigie de héros de films.*

Ermite vivant reclus au **Paradise Inn**, il passe ses nuits à étancher sa faim cinéphilique. Il vit tranquillement entouré de ses rats. Lorsque la

tranquillité de sa retraite est perturbée par la venue de quelques curieux, il se contente de les observer discrètement et, s'il en a l'opportunité, en profite pour avoir un repas plus consistant.

Il se fout des autres vampires. Et en cas de rencontre, il fera tout pour éviter le combat, quitte à dire tout ce qu'il sait, tant que les intrus partent rapidement et qu'il puisse s'adonner à la seule chose qui l'intéresse, regarder ses films en paix.

Puissance de Sang : 2

### **Jonathan Hayder alias John**

(Toréador/Invictus)

*Son visage est celui d'une gravure de mode des années 60, lisse et dur. Ses tenues, sa chevelure châtain claire, tout comme son attitude sont soigneusement étudiées et strictes, rien ne dépasse, rien ne transparait. Sa présence n'est qu'une perpétuelle performance.*

Ses velléités politiques ne lui ont pas toujours attiré des amis, mais force est d'avouer qu'il est parvenu à s'entourer des bonnes personnes et à obtenir de nombreux soutiens. Il est le favori dans la nouvelle course au poste de Conseiller. Mais ces accointances avec la Lancea Sanctum et son mépris à l'égard de la lignée du Prince et du Cercle de la Sorcière, le rendent indésirable pour les deux factions.

Comme tout Toréador, il est obsédé par une forme d'art qui le fait vibrer par-dessus tout. Dans son cas, il ne s'agit pas de toiles ou de sculptures, mais de chair. Fasciné par les modifications corporelles, il est tombé sous le charme de Steph qui allie à la fois sa passion pour les tatouages de Gregg Wellington et celle qu'il éprouve à l'égard de la domination de l'esprit sur le corps. Il prévoit de l'étreindre pour préserver du temps celui qu'il considère comme un chef-d'œuvre. Cela fait plus de deux ans qu'il réserve son droit à l'étreinte pour l'être qu'il juge digne, cela fait plus d'une année qu'il attend que Wellington achève le tatouage, rongéant son frein chaque jour d'avantage.

Il s'est entouré d'un troupeau de six personnes dont il a fait des goules, dont chaque membre possède un tatouage du maître.

Il ne se déplace que dans sa Cadillac noire aux vitres teintées, conduite par son chauffeur.

Une fois Steph zombifié, il le gardera auprès de lui, s'en occupant comme s'il était vivant, à la manière d'un enfant avec une poupée. Le dernier ordre qu'il lui donnera, sera : « Regarde mourir ceux qui t'ont tué. »

Int 3, Ast 3, Résolution 5

For 2, Dex 4, Vig 2

Pré 4, Man 5, Cal 3

Compétences : 3 à toutes celles qu'il est logique qu'il possède.

Humanité : 6

Volonté : 8

Puissance du sang : 5 (14/2)

Santé : 7

Défense : 3

Initiative : +7

Vitesse : 11

Disciplines :

Auspex 1

Célérité 2

Domination 5

Majesté 4

Puissance 1

Combat : Privilège les combats indirects, en usant d'un humain posséder. S'il est confronté à plusieurs personnes, il use Souveraineté et s'attaque à une personne à la fois, ou fuit.

Arme de prédilection : Epée 3L

### **Isabelle Maupin**

(Mekhet/Lancea Sanctum)

Troisième concurrente pour le poste de Conseiller, elle n'a que peu de chance face à Hayder et Sherman. Certaines Harpies vont jusqu'à considérer sa candidature comme une plaisanterie douteuse, au vue de la position précaire et peu appréciée de la Lancea Sanctum dans la ville.

### **Stefani Selby alias Steph**

(Humain)

*Un jeune homme de 21 ans au visage fin, aux cheveux noirs ébouriffés. Une moustache naissante surligne ses lèvres faites pour faire la moue. Il porte souvent des débardeurs noirs, révélant ses épaules rondes et laissant deviner sa musculature finement dessinée.*

Il a tout d'un homme, sauf le sexe. Son corps il Pa formé à coup de testostérone, de musculature et de chirurgie. Deux cicatrices sur son torse témoignent de la mastectomie qu'il a subie à l'âge de 18 ans.

Longtemps il a vécu de petits boulots sans avenir, jusqu'au jour où il a rencontré Gregg Wellington. Celui-ci lui a proposé d'être le support d'une de ses œuvres, ce qu'il a accepté.

Pendant une année, son corps c'est peu à peu couvert d'un tatouage fait de lignes entrelacé qui couvrent son dos et ses bras, commencent à s'écouler le long de ses jambes.

Durant ce laps de temps, un deuxième homme entra dans sa vie, Jonathan Hayder.

Une étrange relation s'est instaurée entre le jeune homme et le vampire. Le second projetant d'en faire son enfant une fois le tatouage achevé. D'ici là, il

prend soin de lui et l'accompagne régulièrement pour ses séances de tatouage.

### **Gary Sherman**

(Ventru/Invictus)

Favoris du Prince pour le poste de Conseiller, il n'en demeure pas moins le deuxième dans la course. De la famille du Prince, bien qu'indirectement, il partage ses idées en ce qui concerne le Cercle de la Sorcière et, plus important encore, la Lancea Sanctum à laquelle il est hostile.

### **Victoria Swann**

(Daeva/Cercle de la Sorcière)

*Déesse païenne à la peau laituse, aux cheveux de feu, elle apprécie particulièrement l'or et l'écarlate. Elle surligne ses paupières de feuilles d'or, pare son cou d'une multitude de chaînettes, porte d'amples toges rouges qui à chacun de ses mouvements révèlent par touches impressionnistes la beauté de son corps.*

Prêtresse du Cercle de la Sorcière, elle en est la dirigeante pour la ville. Si elle n'a jamais eu de prétention politique, elle n'hésite pas à s'en mêler s'il faut protéger le Cercle. Ce qu'elle s'est vue contrainte de faire à la mort du Conseiller Stark.

Elle se considère comme une guide et fera tout pour aider les PJs, tant qu'elle peut maintenir sa non-implication dans les événements. Si les PJs deviennent trop soupçonneux à son égard, elle disparaîtra momentanément, son bas droit ayant la charge de les pousser à persévérer, tout en les assurant qu'ils sont important pour elle.

### **Gregg Wellington**

(Humain)

*Il paraît mal assemblé, son corps à la forte carrure et ses bras couverts de tatouages ne sont pas assortis avec sa tête. Son visage fin, affublé de lunettes aux verres épais semble plus approprié à une bibliothèque qu'à un salon de tatouage.*

Tatoueur de renom, il peut se permettre de sélectionner sa clientèle, tout en proposant des prix prohibitifs.

Quelques rares privilégiés ont eu la chance de pouvoir passer entre ses mains gratuitement. La gratuité à un prix, le privilégié doit accepter d'être le support d'une œuvre sur laquelle il n'a aucun regard. Ce qui est le cas Steph.

Généralement il est plutôt direct avec les personnes qu'il rencontre, voir brusque dans sa manière de parler.

C'est également l'une des seules personnes pour laquelle Jonathan se déplacerait.

## DÉVOTION

**L'Œil du Protecteur** (Auspex 4, Majesté 4)

Le vampire peut percevoir tout ce qu'une personne qu'il connaît perçoit, et ce même s'il n'est pas en présence de celle-ci.

Les effets durent une heure par succès obtenu lors du jet d'activation (Manipulation + Entregent + Auspex – Calme de la cible).